

**DESKRIPSI ONOMATOPE KOMIK *NARUTO***

**KARYA MASHASI KISHIMOTO**

**Naskah Publikasi**



**Diajukan oleh:**

**ANDRIYATI**

**A310090155**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A Yani Tromol Pos I – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102  
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: [ums@ums.ac.id](mailto:ums@ums.ac.id)

---

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Prof. Dr. H. Abdul Ngalim, MM, M.Hum.

NIP/NIK : 130 811 578

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa:

Nama : ANDRIYATI

NIM : A310090155

Program Studi : Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah

Judul Skripsi : DESKRIPSI ONOMATOPE KOMIK *NARUTO* KARYA MASHASI  
KISHIMOTO

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 1 Juni 2013

Pembimbing,

Prof. Dr. H. Abdul Ngalim, MM, M.Hum.

NIP. 130 811 578

## ABSTRAK

### DESKRIPSI ONOMATOPE KOMIK *NARUTO*

KARYA MASHASI KHSIMOTO

Andriyati, A 310 090 155. Program Studi PBSID

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 93 halaman.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan struktur, referensi, dan makna onomatope yang terdapat dalam komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto. Bentuk penelitian ini adalah Deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah Adapun Subjek penelitian ini adalah penulis dan objek penelitian ini adalah kata-kata onomatope dalam komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik simak dan catat. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode padan ekstralingual. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat sejumlah 137 bentuk onomatope dalam komik *Naruto*. Berdasarkan struktur silabel yang dianalisis, monosilabel 93 onomatope, bisilabel 32 onomatope, dan multisilabel 12 onomatope. Struktur onomatope tersebut diklasifikasikan ke dalam pola suku kata. Berdasarkan fungsi onomatope, Pembentuk Nama Benda yang Menghasilkan Tiruan Bunyi dari Benda Yang Bersangkutan 58 onomatope, fungsi pembentuk nama perbuatan yang dilakukan manusia atau hewan yang menghasilkan tiruan bunyi 23 onomatope, fungsi untuk mewujudkan keadaan emosi tokoh 5 onomatope, Fungsi menunjukkan intensitas peristiwa atau tindakan, Fungsi memberikan efek tertentu bagi pembaca komik 5 onomatope. Makna onomatope yang terdapat pada komik *Naruto* ada empat macam onomatope yang menandai suara atau bunyi yaitu, berupa suara khas hewan 6 onomatope, onomatope suara khas benda 72 onomatope, onomatope peristiwa atau tindakan 47 onomatope, dan benda atau alat yang sifatnya kecil 12 onomatope.

Kata kunci: *semantik onomatope, komik Naruto.*

## A. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman film kartun sekarang semakin bervariasi. Berbagai macam film kartun kini bisa dinikmati melalui stasiun televisi. Munculnya film kartun ini biasanya diangkat dari komik. Komik berasal dari Jepang, dalam bahasa Jepang komik di kenal dengan istilah *manga*, komik ini biasanya berbentuk *anime* yang dikemas dalam satu cerita kemudian deskripsikan dalam bentuk diilustrasikan gambar. Banyak bacaan komik yang kini dijadikan film serial kartun, mulai komik yang bernuansa humor, tentang romantika, dan *action*. Timbulnya tema yang bermacam-macam itulah peneliti ingin menganalisis tentang onomatope pada komik *Naruto*.

Dalam penelitian ini menganalisis onomatope pada komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto. Onomatope merupakan tiruan bunyi, yang berupa tiruan bunyi hewan, benda jatuh dan ekspresi perasaan manusia. Penelitian tentang deskripsi onomatope sudah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Namun dalam penelitian ini peneliti akan lebih memperluas mengenai deskripsi onomatope. Penulis dalam penelitian ini, mendeskripsikan tentang wujud, struktur dan fungsi onomatope pada komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto.

Menurut Pateda (2001: 7). Semantik adalah subdisiplin linguistik yang membicarakan makna dengan kata lain semantik berobjek makna. Makna adalah isi yang terkandung dalam rangkaian kata-kata yang membentuk frasa, klausa dan kalimat (Djasudarma, 2001: 5). Borlinge dalam Suwandi (2008: 47) menjelaskan bahwa makna ialah hubungan antara bahasa dengan dunia luar bahasa yang telah disepakati bersama oleh para pemakai bahasa sehingga dapat saling dimengerti. Sedangkan onomatope (tiruan bunyi) seperti tokek, cicak, (ber) kokok, dsb. Atau kata pembawa angan-angan, seperti titik, rintik, lentik, detik, bintik, dsb. Yang memiliki nuansa 'kecil' memiliki kebahasaan ini disebut ikonik (Sudaryanto dalam Wijana dan Rohmadi, 2011: 4).

Ada tiga masalah yang perlu dibahas dalam penelitian ini.

1. Bagaimana struktur onomatope yang terdapat dalam komik “*Naruto*” karya Masashi Kishimoto?
2. Bagaimana fungsi onomatope yang terdapat dalam komik “*Naruto*” karya Masashi Kishimoto?
3. Bagaimana makna onomatope yang terdapat dalam komik “*Naruto*” karya Masashi Kishimoto?

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif Bogdan dan Taylor dalam moleong, (2007:4) mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Tujuan penelitian deskriptif adalah membuat pencandraan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi dari daerah tertentu. Metode kualitatif, yakni suatu metode penelitian yang mengkaji masalah tanpa desain atau dirancang menggunakan prosedur-prosedur statistik. Tujuan penelitian deskriptif adalah membuat pencandaraan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat subjek dari daerah tertentu (Suryabrata, 1992: 18).

## **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam pembahasan ini data disajikan dan dianalisis berdasarkan struktur, fungsi dan wujud onomatope pada komik *Naruto*.

1. Struktur Onomatope yang Terdapat dalam komik “*Naruto*” karya Masashi Kishimoto.
  - a. Onomatope Terdiri atas Satu Silabel atau Monosilabel

Onomatope yang terdiri atas satu silabel mencerminkan bunyitertentu yang dapat didengar oleh indra pendengaran. Tiruan bunyi berbentuk satu silabel merupakan tiruan bunyi yang didasarkan pada maknanya.

#### Data 1 SYATT



Data 1 SYATT pada dialog diatas menunjukkan onomatope bentuk satu silabel (monosilabel). Bentuk SYATT pada dialog tersebut terdiri atas struktur konsonan konsonan vokal konsonan konsonan (KKVKK).

#### Data 3 ZRRRSSS



Data 3 ZRRRSSS pada dialog diatas menunjukkan onomatope bentuk satu silabel (monosilabel). Bentuk ZRRRSSS pada dialog tersebut terdiri atas struktur konsonan konsonan konsonan konsonan konsonan konsonan konsonan (KKKKKKK).

#### b. Onomatope Terdiri Atas Dua Silabel atau Bisilabel.

#### Data 2 BATS BATS



Data 2 (BATS BATS) pada dialog merupakan bentuk dua silabel (bisilabel). Bentuk BATS BATS pada dialog tersebut terdiri atas

struktur konsonan vokal konsonan konsonan, konsonan vokal konsonan konsonan, (KVKK KVKK).

Data 4 TAP TAP



Data 4 (TAP TAP) pada dialog merupakan bentuk dua silabel (bisilabel). Bentuk p TAP TAP pada dialog tersebut terdiri atas struktur konsonan vokal konsonan, konsonan vokal konsonan (KVK KVK).

c. Onomatope Terdiri Atas Dua Tiga Silabel atau Multisilabel.

Data 85 TES TES TES



Data 85 (TES TES TES) pada dialog merupakan bentuk tiga silabel (multi silabel). Bentuk TES TES TES pada dialog tersebut terdiri atas struktur konsonan vokal konsonan, konsonan vokal konsonan, konsonan vokal konsonan (KVK KVK KVK).

2. fungsi onomatope yang terdapat dalam komik “*Naruto*” karya Masashi Khisimoto.

a. Fungsi Pembentuk Nama Benda yang Menghasilkan Tiruan Bunyi dari Benda Yang Bersangkutan.

#### Data 1 SYATT



Bunyi SYATT pada data 1 merupakan tiruan bunyi yang terdapat pada suatu benda. Bunyi yang dimaksud adalah bunyi senjata yang dikeluarkan oleh pain

- b. Fungsi pembentuk nama perbuatan yang dilakukan manusia atau hewan yang menghasilkan tiruan bunyi.

#### Data 11 GUK GUK



Bunyi GUK GUK pada data 11 merupakan tiruan bunyi yang dilakukan manusia. Bunyi yang dimaksud adalah suara tobi saat meluapkan emosi menrukan suara anjing.

- c. Fungsi untuk mewujudkan keadaan emosi tokoh.

#### Data 12 UAAGH



Bunyi UAAGH pada data 12 merupakan tiruan bunyi menunjukkan wujud keadaan tokoh. Bunyi yang dimaksud adalah menunjukan



emosi individu yang sedang kecewa. bunyi gerakan ekspresi yang dimunculkan kakashi.

- d. Fungsi menunjukkan intensitas peristiwa atau tindakan.

Data 3 ZRRRSSS



Bunyi ZRRRSSS pada data 3 merupakan tiruan bunyi yang menunjukkan peristiwa atau tindakan. Bunyi yang dimaksud adalah bunyi hujan saat peristiwa perang meninju Pain dengan keras menyerang Jiraiya.

- e. Fungsi memberikan efek tertentu bagi pembaca komik.

Data 41 UUUH



Bunyi UUUH pada data 41 merupakan tiruan bunyi yang menunjukkan efek tertentu bagi pembaca. Bunyi yang dimaksud adalah ekspresi Jiraiya ketika berbicara kepada Naruto.

### 3. Wujud onomatope

- a. Onomatope berupa suara khas hewan.

Data 11 GUK GUK



Data 11 ( GUK GUK) merupakan onomatope berupa suara khas hewan. Bunyi yang dimaksud adalah menunjuk suara jenis anjing. Bunyi GUK GUK pada contoh data 11 yang dihasil oleh suara.

- b. Onomatope suara khas benda.

Data 2 BATS BATS



Bunyi BATS BATS pada data 2 merupakan onomatope suara khas benda. yang dihasilkan oleh suatu benda. Bunyi yang dimaksud adalah suara kibasan senjata milik pain. Suara khas benda tersebut sama dengan data 108

- c. Onomatope yang menunjuk peristiwa atau tindakan.

Data 1 SYATT



Bunyi SYATT pada data 1 merupakan onomatope suara khas benda. yang dihasilkan oleh suatu benda. Bunyi yang dimaksud adalah suara kibasan senjata milik pain. Tiruan bunyi tersebut sama dengan data 47, 79, 111.

- d. Onomatope yang menunjuk pada benda atau alat yang sifatnya kecil.

Data 44 SRIING



Bunyi SRIING pada data 44 merupakan onomatope yang menunjuk benda yang sifatnya kecil. suara khas benda. yang dihasilkan oleh suatu benda. Bunyi yang dimaksud adalah suara senjata yang di coba fukasaku.

#### **D. SIMPULAN**

Komik Naruto merupakan komik *action* yang menceritakan Desa Konohagakure. Naruto yang sebelumnya pembuat onar di sekolah ninja, memulai ninjanya bersama Sasuke dan Sakura. Naruto dan yang lain semakin berkembang melalui berbagai ujian dan pertarungan, tetapi sasuke yang tidak bisa menyerah terhadap balas dendamnya mencari kekuatan Orochimaru dan meninggalkan desa. Dua tahun berlalu, Naruto telah menyelesaikan latihannya dan kembali bergerak

Berdasarkan hasil perolehan data dan pembahasan pada bab IV yang membahas tentang onomatope yang terdapat dalam komik Naruto dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Pertama, struktur onomatope yang terdapat pada komik Naruto diklasifikasikan berdasarkan jumlah silabel ada tiga, yaitu Onomatope Terdiri atas Satu Silabel atau Monosilabel, Onomatope Terdiri Atas Dua Silabel atau Bisilabel, dan Onomatope Terdiri Atas Dua Tiga Silabel atau Multisilabel.

Kedua, fungsi onomatope yang terdapat pada komik Naruto ada lima, yaitu: Fungsi Pembentuk Nama Benda yang Menghasilkan Tiruan Bunyi dari Benda Yang Bersangkutan, Fungsi pembentuk nama perbuatan yang dilakukan manusia atau hewan yang menghasilkan tiruan bunyi, Fungsi untuk mewujudkan keadaan emosi tokoh, Fungsi menunjukkan intensitas peristiwa atau tindakan, Fungsi memberikan efek tertentu bagi pembaca komik. Ketiga wujud onomatope yang terdapat pada komik naruto ada empat macam onomatope yang menandai suara atau bunyi yaitu: berupa suara khas hewan, onomatope suara khas benda, onomatope peristiwa atau tindakan, dan benda atau alat yang sifatnya kecil.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin. 2003. *Semantik Pengantar Studi Tentang Makna*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2009. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djajasudarma, fatimah. 1999. *Semantik I Pengantar Ke Arah Ilmu Makna*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Moleong, lexy J. 2007. *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pateda, Mansoer. 2001. *Semantik Leksikal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suryabrata, Sumadi. 1992. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset Press.
- Sutopo, H. B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Suwandi, sarwiji. 2008. *Semantik pengantar Kajian Makna*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Wijana, I Dewa Putu dan Rohmadi, Mohammad. 2011. *Semantik Teori dan Analisi*. Surakarta: Yuma Pustaka.